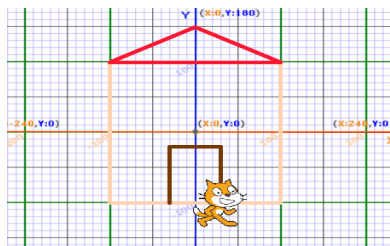


Disegnare con le coordinate



Per queste attività è stato utilizzato **ScratchPortable-02**: il catalogo delle istruzioni a disposizione si è arricchito, rispetto *ScratchPortable-01*, ma non è ancora il catalogo completo. La scelta delle istruzioni a disposizione non è stata fatta utilizzando un concetto di “più facile”(che potrebbe essere soggettivo), ma sono presenti le istruzioni utili alla soluzione degli esercizi proposti. Un catalogo semplificato aiuta ad identificare e selezionare le istruzioni per impostare il codice.

		<p>E possibile reperire i progetti realizzati negli esempi utilizzando la funzione File - Apri e premendo il pulsante Esempi</p>
--	--	--

	<p>Nel primo progetto il gattino (già presente in un progetto vuoto di Scratch) disegnerà sullo schermo. Ridurre la dimensione del gattino.</p>
	<p>Inserire uno sfondo che mostri le coordinate (sono disponibili più sfondi: la scelta è soggettiva)</p>
	<p>Inserire il codice per il gattino.</p>

